

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

EXPLORATION DE LA NOTION D'INTERVALLE COMME SUJET DANS L'IMAGE
VIDÉO ET COMME DISPOSITIF DE CAPTATION VIDÉOGRAPHIQUE

MÉMOIRE-CRÉATION
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN ARTS VISUELS ET MÉDIATIQUES

PAR
ANDRÉANNE FOURNIER

JANVIER 2009

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.01-2006). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

AVANT-PROPOS

AVANT Ce document contient le texte de mon mémoire de maîtrise en arts visuels et médiatiques. C'est un texte qui recense le cheminement de mon travail artistique, tel que vécu à travers le temps dans mon atelier et noté sous la forme d'un journal. À travers un seul et long chapitre, le texte investit les idées et les influences qui entrent dans mon travail, de toutes parts et dans le désordre. Mais leur accumulation, leurs allers et retours, leurs répétitions demeurent fidèles à la manière dont je les reçois, les comprends et les travaille. L'objectif de ce texte consiste à offrir une porte d'entrée directe au cœur de ma pratique, durant son développement et ses expériences dans l'atelier. «Tout se passe comme si l'auteur, pressé d'en finir avec son œuvre et avec sa vie, avait jeté en vrac les informations nécessaire au lecteur, sinon à soi-même.» (Yourcenar, 1980, p.53)

TABLE DES MATIÈRES

AVANT-PROPOS.....	ii
LISTE DES FIGURES.....	iv
RÉSUMÉ.....	vi
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I.....	3
BIBLIOGRAPHIE.....	40
1.1 Ours. Dessin d'un enfant de quatre ans. Crayon sur papier.....	5
1.2 Kunikida, Mariméi, Kari. Aoi's room. 2004. Acrylique et crayon sur toile, 27 x 32 cm. Courtisane de Kaidai Kato Co.....	7
1.3 Miyazaki, Hayao. Dai-Tenno. 1988. Dessin tiré du film d'animation. Tenari no Tenno. Studio Ghibli, Japon.....	7
1.4 Miyazaki, Hayao. Goro-Jima. Dessin tiré du film L'incantation. Sui no Chikara no Kankaidan. Studio Ghibli, Japon.....	7
1.5 Tahara, Aya. Sans titre, 2002. Crayon sur papier.....	9
1.6 Chikawa, Sun. 2003. Akiy. Stephen Undermount. Acrylique sur toile, 194 x 250 cm. Courtisane de Torio Koyama Gallery.....	9
1.10 Signet No 155. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation Signet, 2008.....	11
1.11 Signet No 215. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation Signet, 2008.....	13
1.12 Miyazaki, Hayao. Oshiro-Jima. 2001. Dessin tiré du film L'incantation. Sui no Chikara no Kankaidan. Studio Ghibli, Japon.....	15
1.13 Signet No 174. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation Signet, 2008.....	20

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.1	<i>Siamoises fusionnant leurs corps et temps No 98.</i> 2008. Dessin numérique tiré de l'animation.. 2008.....	5
1.2	<i>Siamoises fusionnant leurs corps et temps No 161.</i> 2008. Dessin numérique tiré de l'animation. 2008..	5
1.3	Takano, Aya. <i>Perverted.</i> 1997, Aquarelle sur papier, 181 x 257 mm. Courtoisie de Kaikai Kiki Co.....	6
1.4	<i>Ours.</i> Dessin d'un enfant de quatre ans. Crayon sur papier.....	6
1.5	Kunikata, Mahomi. <i>Kuri-chan's room.</i> 2004. Acrylique et crayon sur toile. 27 x 22 cm. Courtoisie de Kaikai Kiki Co.....	7
1.6	Miyazaki, Hayao. <i>Dai-Totoro.</i> 1988. Dessin tiré du film d'animation <i>Tonari no Totoro.</i> Studio Ghibli, Japon.....	7
1.7	Miyazaki, Hayao. <i>Ootori-Sama.</i> Dessin tiré du film d'animation <i>Sen to Chihiro no Kamikakushi.</i> Studio Ghibli, Japon.....	7
1.8	Takano, Aya. Sans titre. 2002. Crayon sur papier.....	9
1.9	Chinatsu, Ban. 2003. <i>Baby Elephant Underpants.</i> Acrylique sur toile. 194 x 259 cm. Courtoisie de Tomio Koyama Gallery.....	9
1.10	<i>Signes No 188.</i> 2008. Dessins numériques tirés de l'animation <i>Signes</i> , 2008.....	11
1.11	<i>Signes No 215.</i> 2008. Dessins numériques tirés de l'animation <i>Signes</i> , 2008.....	11
1.12	Miyazaki, Hayao. <i>Oshira-Sama.</i> 2001. Dessin tiré du film d'animation <i>Sen to Chihiro no Kamikakushi.</i> Studio Ghibli, Japon.....	18
1.13	<i>Signes No 374.</i> 2008. Dessins numériques tirés de l'animation <i>Signes</i> , 2008.....	20

1.14	<i>Signes No 390</i> . 2008. Dessins numériques tirés de l'animation <i>Signes</i> , 2008.....	20
1.15	Miyazaki, Hayao. <i>Kaonashi</i> . 2001, Dessin tiré du film d'animation <i>Sen to Chihiro no Kamikakushi</i> . Studio Ghibli, Japon.....	23
1.16	Photographies lors de tests de projections, Octobre 2008, CDEx, UQÀM.....	30
1.17	<i>Chat</i> . Dessin d'un enfant de quatre ans. Crayon sur papier.....	35
1.18	<i>Femme</i> . Dessin d'un enfant de trois ans. Crayon sur papier.....	35
1.19	<i>Bol No 1</i> . 2008, Dessin numérique tiré de l'animation <i>Bol</i> , 2008.....	37

RÉSUMÉ

Entre le dessin et la vidéo, entre les figures de pâte à modeler ou de bulles de savon des dessins animés pour enfants et les formes des organes internes ou sexuels du corps, entre le mouvement et la transformation, entre la figuration et l'abstraction. L'intervalle agit dans mon travail artistique à titre d'élément actif. Mes images explorent ces entre-deux qui les traversent. Elles les étirent. Tous ces semi états, dans leurs superpositions et dans leurs accumulations, en viennent à constituer d'autres formes, d'autres rapports, pleins de multiples et de nouveaux interstices.

Que reste-t-il réellement de l'image vidéographique à travers le dessin qui l'interprète, qui la traverse? Est-il vraiment besoin d'identifier une appartenance de ces formes – spirales, bulbes ou flaques – davantage à un espace qu'à l'autre? Et si leur appartenance résidait là, justement, dans cette forme qui hésite à choisir, qui se dispute intérieurement?

Je dessine, quinze, trente, cent dessins. Je pense à cette matière que je sais molle. Puis elle se tord, se verse et se crispe. Ses formes, confortables et rassurantes, sont aussi étranges. Ses lignes simples sont imprévisibles, impulsives. D'une papillote, elle devient mollusque, elle se souffle et change, apparaît puis disparaît constamment, dans l'effort d'une transformation qui ne se termine pas, comme un accouchement sans fin. Toujours faire naître une autre forme, un autre état, en filigrane avec ses multiples alter ego conservés en réserve, cachés on ne sait où, jamais loin derrière, comme prêts à resurgir. Comme un nœud de formes qui se disputent le même corps.

INTRODUCTION

[...]Le normal et l'anormal, l'ordre et son contraire sont sans dessus dessous, dit-il : «L'inversion est partout sous nos yeux, en ce monde». L'envers substitué à l'endroit, telle est la réalité des choses [...]. Le normal et son inverse, qui peut les distinguer?» C'est là le plus violent propos de Zeami. (Umehara, 1990, p.131)

Gary Hume parle de son travail en peinture comme des plaques tectoniques de couleurs qui s'entrechoquent les unes contre les autres sur une surface. De cette observation se dégage une sorte de liberté à travers ce qui se passe dans le médium, dans l'atelier. Comme si l'artiste faisait apparaître des phénomènes par son travail, puis les laissait interagir entre eux, se reléguant lui-même au rang d'accompagnateur, de témoin.

J'aime considérer que certaines parties du travail, certains outils, par l'acquisition de cette nouvelle autonomie, prennent vie. Il peut s'agir d'une main dessinée dans le coin de l'image, d'une bulle qui se gonfle au centre du dessin, d'un mouvement du plan vidéo qui tourne sur lui-même. Chaque élément a sa propre vision de ce qui se passe autour de lui. Selon leurs interactions heureuses ou malheureuses dans les essais ou les ratés du travail, je leur laisse *la décision*. Dans le sens où, en ce qui concerne mon travail, prendre toutes les décisions d'avance et suivre un programme est inadéquat. Cela paraît dans l'image. Les éléments y deviennent organisés ou forcés. Je tente alors d'aborder mon travail en atelier au jour le jour. Je laisse place à ce qui se produit dans l'image et je lui procure l'espace nécessaire pour donner lieu à ce vers quoi elle appelle. C'est là que mes outils *prennent vie*. Ils *veulent ou ne veulent pas*, ils *ont envie ou non*, ils *sont contents ou mécontents*. Approprier une perception à ces éléments qui sont actifs les uns avec les autres, c'est une manière de leur laisser une marge de manœuvre. Parce qu'une union *heureuse* ne s'initie pas toujours pour des raisons logiques ou qui viennent nécessairement de mes choix et décisions. Il n'y a pas forcément de raisons qui expliquent que l'image fonctionne bien ou non. C'est arbitraire; ça arrive ou ça n'arrive pas. Sans explication, comme quand on a envie, ou pas. Il se crée un

microcosme où le dessin de la tête est *content* avec le dessin du corps. Ils *s'entendent bien* ensemble. Ce microcosme est leur plate-forme, leur zone réservée où ils interagissent.

«When you set up on a path as an artist, you have to do it with a big dose of faith. You just have to blindly believe it is going to take you somewhere and that place is going to be worth going. And, you don't know that before you start. You don't know how much mileage there is in anything. You don't know where you are going to be in a year. And otherwise, it is not an adventure. And, I could never set out to be here. » (Craig-Martin, 2007)

Ceci dit, il y a tout de même des constats, des expériences qui se développent à force de vivre avec le travail. Je tente de ne pas répéter les erreurs faciles, les pièges que je reconnais par expérience. Ces connaissances s'accumulent et expliquent pourquoi je sais, lorsque je choisis des images vidéo, lesquelles m'intéressent ou non. J'acquiers des stratégies que j'utilise dans l'atelier, certaines qui annoncent les directions que j'ai envie d'approfondir prochainement dans le travail. Ce sont ces stratégies que j'explique ici.

[...] l'œuvre est un voyage dans l'oubli de la vie, semblable en cela à l'expansion lente d'un nuage (*simile in questo al protendersi lento di una nuvola*) dans son désir de se fondre et de s'annuler fatalement dans un autre nuage (*nel suo desiderio di congiungersi a annularsi fatalmente in un'altra nuvola*). (Didi-Huberman, 2001, p.74)

CHAPITRE I

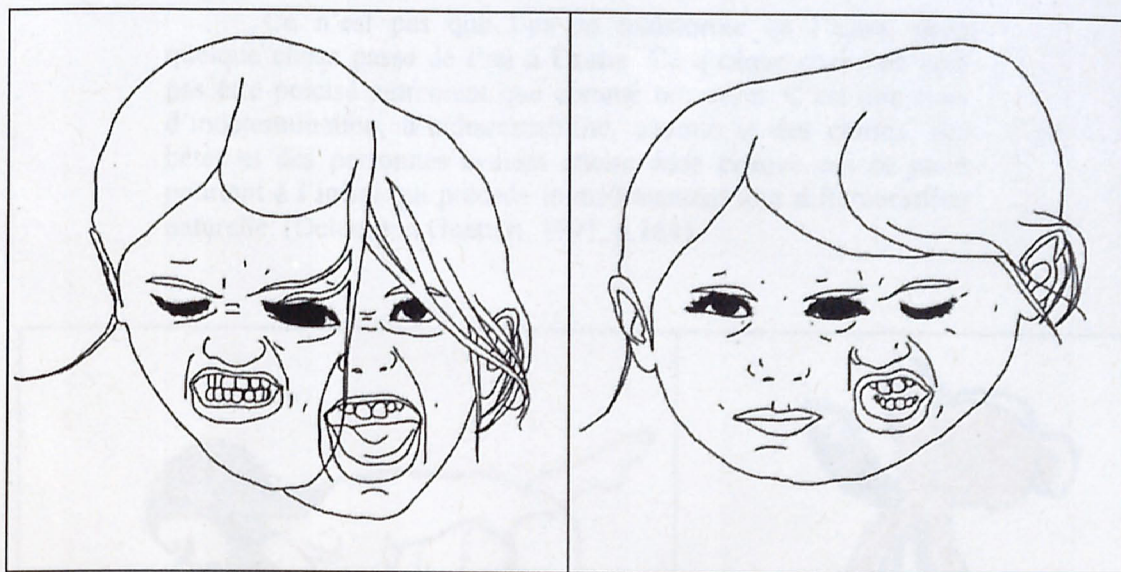
Sans réduire la relation *image vidéo – mouvement - image dessinée* à celle d'une causalité où l'un serait irrémédiablement préliminaire à l'autre, j'aborde ces éléments comme s'ils s'appuyaient l'un sur l'autre. Leurs frontières sont embrouillées et variables. Nous avons, d'une part, un corps qui effectue un mouvement. Et puis, nous avons un mouvement qui appelle à un certain corps, qui peut signifier un corps *modifié*. Je crois que c'est quelque part entre ces deux perceptions qu'évolue la difformité du corps dans le dessin. Parfois il n'y a plus de corps du tout. Parfois le point de vue ou la position du corps interpelle certains raccourcis, évoque des liens qui se créent entre les lignes. Le mouvement peut aussi jouer le rôle d'élément déclencheur. Je me dis: « Tiens, si les jambes manquaient, si ce corps était coupé à partir de ce point, le mouvement serait beaucoup plus facile, *il se sentirait* tout de suite plus confortable dans ce corps.»

Si l'image vidéo est nécessairement préalable au dessin qui s'y greffe, ce dessin n'arrive pas nécessairement par suite logique depuis l'image vidéo. Je peux composer un premier dessin afin de disposer de l'orientation, de la position et de l'échelle des images vidéo selon cette première ébauche, quoique ces éléments bougeront et varieront dans le temps. Alors que les images vidéo et leur sélection sont influencées par ce premier dessin, celui-ci subira l'évolution des images vidéo dans le temps, et sera modelé à son tour par elles. Les facteurs de choix autant dans la sélection et l'agencement des images vidéo que dans la composition des dessins se situent donc précisément, forcément, *entre* les deux médiums. Dans un espace qui s'appuie sur eux simultanément. Il ne pourrait en être autrement, sinon la prépondérance d'une image sur l'autre affecte et paraît dans l'image résultante, aboutissant à un patchwork artificiel et maladroit.

Les ratés ne seront perçus que dans le visionnement des dessins en mouvement, donc après en avoir déjà exécutés vingt, cinquante, cent, je constate si ces dessins co-existent bien

ou non avec le mouvement du corps. Une co-existence intéressante apporte une opacité des frontières entre l'image réelle et le dessin qui s'y greffe. Une co-existence intéressante semble fluide, facile, naturelle, non sans exclure la possibilité de contradictions, de paradoxes étranges dans l'image. Le dessin n'est en fait que l'amplification des frontières qui s'épaississent, qui s'étirent et qui emplissent *les espaces entre* les fragments d'images vidéo qui subsistent encore dans le dessin. Leurs frontières les prolongent et les transforment, au point où ces morceaux d'images se retrouvent éclipsés par ces espaces actifs qui les séparent et les relient à la fois.

Une co-existence intéressante apporte conséquemment une proportion assez large de la part de construction (comprendre ici de dessin) sur l'image réelle, assez pour qualifier cette image réelle de résiduelle, de masquée. L'accès à l'objet principal de cette image devient difficile, voire avorté. Le dessin amplifie et compose avec cette contradiction de l'image à l'endroit où ces fragments de plans vidéo se touchent, se confrontent. Sur les lignes de leurs frontières, leurs échanges mettent en jeu des incohérences apparentes. Par exemple, dans la pièce *Siamoises fusionnant leurs corps et temps* (voir fig. 1.1 et 1.2), l'image d'un visage est doublée, puis juxtaposée à elle-même dans une séquence identique mais désynchronisée. Cette séquence est contradictoire car le visage se replie sur un autre temps de sa propre séquence. L'œil droit se fond dans l'œil gauche et devient un autre œil droit. Alors ce visage possède une partie gauche et deux parties droites ou vice versa.



Figures 1.1 et 1.2 *Siamoises fusionnant leurs corps et temps* Nos 98 et 161. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation. 2008.

* * *

Plusieurs dessins sont d'aspect assez simple, schématisé : lignes simples exclusivement, peu ou pas de couleurs, pas de traits texturés ou d'ombres. Ils ressemblent aux dessins de mode d'emploi ou d'explications didactiques comme on les retrouve dans les manuels d'instructions. En même temps, ils ont quelque chose qui évoque l'enfance : ce sont des corps transformés mais jamais très menaçants, plutôt simples, gonflés. Ils sont amputés ou boursoufflés par des formes inoffensives et flexibles, presque molles. Un côté *pâte à modeler* grâce à une apparence inachevée, simplement mal produite et laissée en plan. Mais ces dessins sont aussi tendus, sexuels, avec des formes organiques et malléables. Leurs membres s'allongent, fondent ou se pompent. Ils pendouillent, invertébrés et dodus, ils rappellent le confortable et le moelleux des organes internes du corps.

Je situe ces formes à mi-chemin entre le sexuel et la pâte à modeler. Ces deux domaines me semblent proches l'un de l'autre, comme incestueux. Ils naviguent dans une zone grise qui ne recherche ni ne nécessite d'identification nette ou claire à l'un ou l'autre de ces espaces. Ils jouent sur leurs deux terrains et s'attaquent à leurs axes communs.

Ce n'est pas que l'un se transforme en l'autre, mais quelque chose passe de l'un à l'autre. Ce quelque chose ne peut pas être précisé autrement que comme sensation. C'est une zone d'indétermination, d'indiscernabilité, comme si des choses, des bêtes et des personnes avaient atteint dans chaque cas ce point pourtant à l'infini qui précède immédiatement leur différenciation naturelle. (Deleuze et Guattari, 1991, p.164)

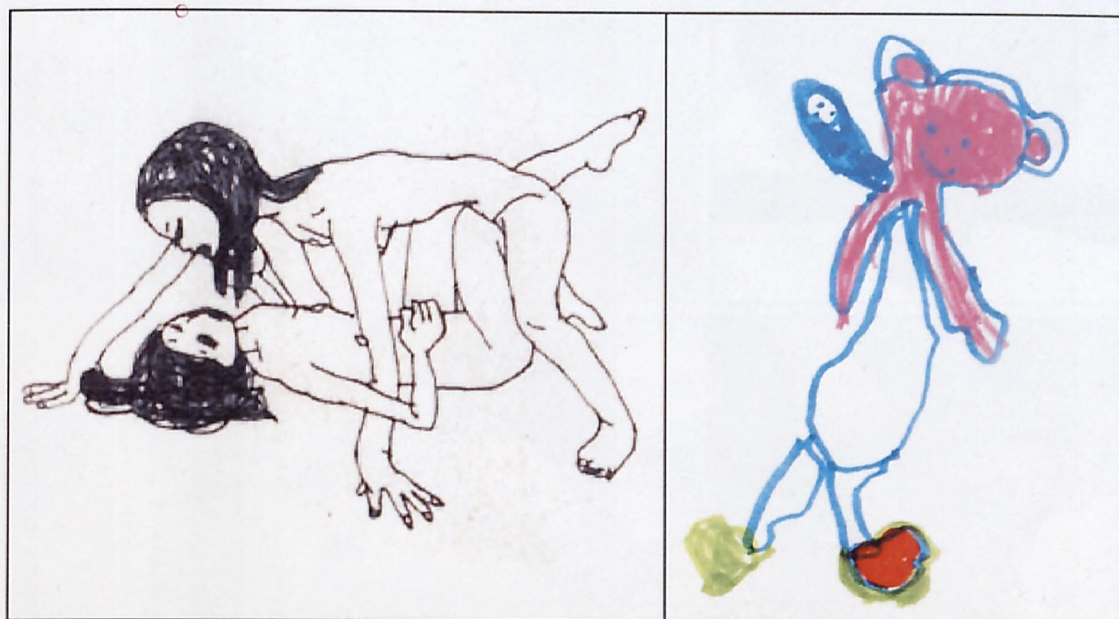


Figure 1.3 Takano, Aya. *Perverted*. 1997, Aquarelle sur papier, 181 x 257 mm. Courtoisie de Kaikai Kiki Co.

Figure 1.4 *Ours*. Dessin d'un enfant de quatre ans. Crayon sur papier.

Je pense souvent au monde matériel et thématique des enfants tel que représenté par sa commercialisation et son design. Il y a les proportions particulières des corps enfantins mais surtout, il y a un univers disproportionné, voire extrême, qui les entoure. Un monde «pour les enfants» qui vise assurément à leur procurer un environnement concentré sur les sens tactiles. Son esthétique se veut plus qu'inoffensive; rassurante. Cette notion de rassurant est omniprésente chez tout ce qui entoure, touche, concerne les enfants et qui est conçu et vendu pour eux: meubles, jouets, vêtements, films, peluches, outils...



Figure 1.5 KUNIKATA, Mahomi. *Kuri-chan's room*. 2004. Acrylique et crayon sur toile. 27 x 22 cm. Courtoisie de Kaikai Kiki Co.

Figure 1.6 MIYAZAKI, Hayao. *Dai-Totoro*. 1988. Dessin tiré du film d'animation *Tonari no Totoro*. Studio Ghibli, Japon.

Figure 1.7 MIYAZAKI, Hayao. *Ootori-Sama*. Dessin tiré du film d'animation *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Studio Ghibli, Japon.

Ce monde, en quelque sorte «adapté» pour les enfants, se veut rassurant d'une manière très intuitive et axée sur les sens moteurs. Il amalgame des formes et des textures

facilement accessibles et explorables par le toucher ou, du moins, qui appellent au sens tactile. Ses formes sont inoffensives parce qu'elles sont rondes et sommaires, facile à comprendre spatialement. Comme si toute matière était justement faite de ces ballons gonflés que les clowns manipulent dans les foires. Un exemple courant est une dent contente – soit sous forme de logo, affiche ou statuette de plastique - présente chez pratiquement n'importe quel cabinet de dentiste. Cette dent contente est non seulement inoffensive parce que ronde, elle est aussi gentille. Elle sourit, comme une amie. Elle restitue aux enfants une projection familière à laquelle ils peuvent s'identifier alors qu'ils affrontent un terrain inconnu et terrifiant.

La dent normale, comme tout autre organe interne et médical, peut être un objet inquiétant pour l'enfant. Mal connue, elle est peu accueillante et très proche d'autres sources de peurs comme le sang, la douleur, les piqûres, la mort. Faire d'une dent une amie est probablement un défi aussi insolite qu'intéressant, quoique sa forme arrondie, ses yeux joyeux et ses petites mains qui poussent de chaque côté fonctionnent bien. Cela rend à l'objet une fonction de personnage reconnaissable; nous voilà en terrain plus familier, peuplé d'amis et de jouets qui sont gentils et qui accompagnent l'enfant dans son expérience chez le dentiste.

Certains dessins animés japonais qu'on qualifie sous le nom de *kawai* (littéralement : mignon) se spécialisent pour les enfants en bas âge. Leur imagerie excelle dans la création de ces petits univers boudinés et peuplés d'amis vraisemblablement faits de gommes ballounes, de caoutchouc, de bulles de savon et autres objets heureux et réconfortants. Certains artistes japonais travaillent d'ailleurs avec des imageries connexes, je pense entre autres aux travaux de Takano Aya (voir fig. 1.3 et 1.8), Mahomi Kunikata (voir fig. 1.5) et Chinatsu Ban (voir fig. 1.9).



Figure 1.8 TAKANO, Aya. Sans titre. 2002. Crayon sur papier.



Figure 1.9 CHINATSU, Ban. 2003. *Baby Elephant Underpants*. Acrylique sur toile. 194 x 259 cm. Courtoisie de Tomio Koyama Gallery.

Leurs personnages sont ronds et mous, certains presque obèses mais toujours rassurants, rebondissants, contents non sans exclure une certaine tension, même une angoisse dans certaines formes pubères plus ambivalentes. Ces formes sont donc aussi effrayantes : elles sont approximatives et innommables, toujours confortables, invertébrées et illimitées dans une flexibilité et une mollesse élastiques.

Tel serait le point de départ – la thèse – de ce mouvement dialectique : une «forme sans épreuve», une forme inoffensive, rassurante, dénuée de tout caractère décisif et impossible, une forme «académique». L'anti-thèse sera [...] la position extrême, «démence», dit Bataille, d'une épreuve sans forme [...] une épreuve déchirant la forme, mais faite forme à son tour dans le mouvement réciproque d'une ouverture de la forme par l'épreuve et de l'épreuve par la forme. (Didi-Huberman, 1995, p.371)

*

*

*

Entre mes dessins et mes images vidéo existent des liens dispersés, qui apparaissent ou disparaissent dans l'image, qui changent aussi. Ces liens sont comme des points d'attache des deux images mais ils évoluent dans le temps. Ils sont des poignées par lesquelles la séquence dessinée et la séquence vidéo s'agrippent l'une à l'autre. Le dessin peut se rallier à

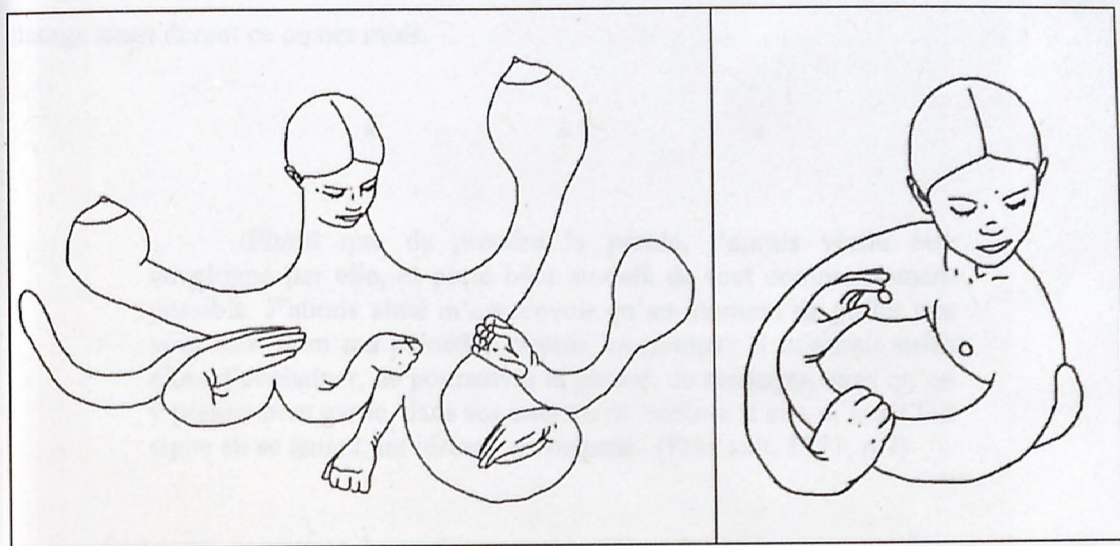
une main apparaissant dans l'image vidéo à un certain moment, puis diverger vers un visage, un pied à mesure que ces points d'attache bougent et se croisent, s'accroissent ou s'éloignent selon le plan vidéo. Les corps dessinés se plient et se tordent suivant le mouvement de ces points d'attache. Si plusieurs mains se croisent ou se superposent, leurs matières dessinées se dissoudront comme des bulles de savon.

Ces poignées ancrent le dessin dans une certaine cohérence parce qu'elles appellent à un mouvement, un espace et un temps qui sont réels. Cela, on le voit. D'autant plus que cette appartenance au réel crée un contraste avec le dessin strictement construit qui évolue tout autour de ces poignées. Cela paraît dans l'image. Mais ces poignées ne s'inscrivent plus dans aucune réalité; elles flottent dans un espace fragmenté, celui vaste et libre du dessin. Elles deviennent hors contexte. C'est en cela qu'est tué le sens de leurs actions : la main qui tenait un objet et qui le manipulait ne tient plus rien à présent. Elle s'agite autour d'une masse de chair gonflée, elle la chatouille et la creuse. Elle opère une séquence de gestes qui ont perdu leur sens et leur fonction, non sans perdre leur cohérence dans leur temporalité, dans leur échelle et dans leur espace.

L'image dessinée se développe autour de ces ponts avec l'image réelle. Des formes se gonflent, se transforment et se retournent. Ici, aucune attache, rien que le dessin libre. Pas de mesure ou de démesure, pas d'échelle. Ce qui peut être angoissant, ce qui peut donner une sorte de vertige. Le dessin peut glisser à volonté et changer infiniment sa propre échelle. C'est un terrain chaotique, instable. Chaque trait se perpétue dans un état de changement constant. Il tourne, il vibre, il tombe et rebondit, se mute en autre chose. C'est peut-être ce qui crée une certaine étrangeté; la réunion d'un environnement dessiné et instable avec des éléments issus du réel, épars mais fixes et cohérents spatialement.

Dans la pièce *Signes* (voir fig. 1.10 et 1.11), le visage d'une petite fille reste fidèle à lui-même à mesure qu'elle parle, tourne la tête, bouge et court. Ce visage possède une identité fixe; sa forme se conserve et préserve une cohérence dans son volume et son articulation dans le temps et dans l'espace. Tout ce qui existe autour n'interagit pas avec ce

sens. Ce sont des formes qui saisissent l'occasion qui se présente; une main ici, une tête là. Les autres formes s'agrippent et naviguent entre ces éléments.



Figures 1.10 et 1.11 *Signes Nos 188 et 215*. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation *Signes*, 2008.

Que cela ne fasse pas de sens (compréhensible ou logique) n'est pas important. Je sens moins le besoin de produire un sens fonctionnel que de laisser la place à ce non-sens, ou plutôt ce demi-sens, de se produire. Ce ne sont pas des questions que je me pose lorsque je fais un dessin, puis un autre, puis plein d'autres. Souvent je n'ai aucune idée de ce que ce dessin deviendra dans quinze ou vingt dessins, soit, en fait, moins d'une seconde. Je ne sais pas, je dessine. Ce qui m'importe à ce moment, c'est cette bulle qui se gonfle, et puis celle-là qui se retourne et devient spirale. C'est ce corps-caoutchouc qui s'amollit et rebondit. Et une chose en amène une autre, et à ce moment-là, je ne me pose pas vraiment de questions en dehors de ces formes qui se parlent, qui s'aiment ou se repoussent et se transforment.

Une œuvre croît au-dedans de nous à travers une lente gestation (*una gestazione lentissima*) dont il nous est impossible de prévoir la durée, et c'est toujours à l'improviste qu'elle vient au monde (*per poi apparire alla luce improvvisamente*) [...]
(Parmiggiani, 1995, p.148-149)

Il y a aussi le fait que mon travail s'élabore sur une longue période de temps. Dessiner une seconde peut me prendre trois heures, ou bien une seule. Terminer une animation peut me prendre un mois, ou plusieurs. Je change durant ce mois, j'ai mes humeurs. Je commence certaines journées différemment, je suis impulsive. Et le dessin change aussi durant ce ou ces mois.

*

*

*

Plutôt que de prendre la parole, j'aurais voulu être enveloppé par elle, et porté bien au-delà de tout commencement possible. J'aurais aimé m'apercevoir qu'au moment de parler une voix sans nom me précédait depuis longtemps : il m'aurait suffi alors d'enchaîner, de poursuivre la phrase, de me loger, sans qu'on y prenne bien garde, dans ses interstices, comme si elle m'avait fait signe en se tenant, un instant, en suspens. (Foucault, 1971, p.7)

Écrire sur mon travail, pourquoi est-ce difficile? Parce que ce n'est pas un exercice descriptif. C'est un exercice d'engagement. C'est l'engagement du travail sur le terrain des mots. Dire, c'est nommer. Les mots nomment. Nommer, c'est dire que *ceci est*. Et si *ceci est*, conséquemment, il y a plein d'autres choses que *ceci n'est pas*. Il n'est pas autre chose que ce qu'il est. C'est déterminant. Or, mes dessins, et tout mon travail en fait, n'ont rien de définitif. Chaque dessin est une étape parmi d'autres. Chacun est relatif car il est un stade qui se conjugue avec des centaines d'autres, un intervalle dans un devenir constant qui est plus grand que lui. C'est une vue d'ensemble, *the bigger picture*, pour reprendre l'expression anglaise. Et devenir, c'est dire que *ce qui est ne le sera bientôt plus*, car il est appelé à changer d'état. De la même manière que je tracerai la même forme, le même trait cent fois mais qui jamais ne sera réellement «vu» de manière définitive. Il sera le détail indiscernable d'une vibration. Son état n'est rien d'autre qu'une étape dans la progression de l'état récedant à celui éventuel qui aboutira à toute autre chose à travers le temps, à travers l'animation. Cette vibration n'existe pas dans chaque dessin. C'est ce qui prend place dans la vue d'ensemble sans nécessairement être présent dans chacune de ses parties.

Le cycle ajoute à cet état changeant par une boucle sans début ni fin. Ou alors la fin du cycle se transforme et devient le début du cycle. Le mouvement est sur une lancée constante. Marcel Dzamma, en parlant de son film *Lotus Eaters*, parle d'une boucle dans son récit qui fait revenir celui-ci sans cesse au début de l'histoire, «When the film loops, it's as if to say that if you don't learn from the past, you're doomed to repeat it.» (Dzamma, 2007, p.9)

Mais cette répétition, cet espace temporel de la boucle, on pourrait le voir comme une manière d'insister, de fixer dans un cycle dont on ne sort pas et qui, dès lors, est définitif. Ou à l'inverse, on peut le voir comme l'insistance sur *cet élément de changement comme fixité*. Donc, le mouvement serait cet état définitif du *ceci est : ceci est mouvement, changement*. «Comme si l'éternel retour était aussi un éternel présent.» (Buci-Glucksmann, 2005, p.108)

Cheminer, c'est «lire un passage» où «rien n'a lieu que le lieu». Car l'être du chemin est celui même de l'œuvre d'art : l'image-pensée soudainement fixée sur un plan entre deux points distincts, par la création d'un entre-deux (in-between spaces), un non-lieu de lieux, l'espace interstitiel des identités et des interactions symboliques où la fixité est mouvement. [...]. (Buci-Glucksmann, 2001, p.24)

Cela entretient une relation étroite avec mes lectures des travaux de Christine Buci-Glucksmann au début de mes études à la maîtrise. Non seulement ses livres dont «*De la mélancolie*» (2005) et «*Esthétique du temps au Japon*» (2001), mais aussi ceux d'autres auteurs intéressés par la pensée traditionnelle japonaise; Oakuro Kakuza, Pierre Lavelle, Michael Lucken, Takeshi Umehara, Keiko Yamanaka, Marguerite Yourcenar (sur Yukio Mishima).

D'abord, pourquoi cet intérêt pour le Japon en particulier? Quels éléments de la pensée traditionnelle japonaise m'intéressent et motivent la poursuite de mes lectures sur ce sujet? En quoi ces éléments sont-ils liés ou non avec mon travail? Ou avec mon processus de travail lorsque je suis dans mon atelier? Je tente de répondre à ces questions dans un certain ordre quoique les réponses semblent disparates. Elles tendent à se confondre et à venir en

loc. Elles se superposent autant dans le temps que dans leurs différentes entrées dans mon travail. Ou devrais-je dire dans moi, puis conséquemment, par extension, dans mon travail.

Cet intérêt pour la pensée traditionnelle japonaise ne fut pas instantané. Il fut aboutissement de lectures précédentes sur le bouddhisme, sur ses diverses racines indiennes et tibétaines, sur les principales variantes de ses écoles et sur leurs évolutions dans le temps et l'espace, jusqu'aux écoles du bouddhisme zen japonais (le *Kegon* et le *Tendai*) qui, avec le *hintoïsme* et la pensée traditionnelle japonaise (dont elles sont quelques piliers fondateurs), ont su retenir mon intérêt, ma fascination.

J'abordais précédemment mes appréhensions à écrire parce que dire est déterminant, c'est fixer une idée dans un état qui tranche et qui semble définitif. Or la pensée traditionnelle japonaise place comme centrale la notion de l'*impermanence*.

Au point que les valeurs d'éphémère, d'impermanence, de fluidité ou de légèreté, qui ont été longtemps vécues négativement en Occident, pourraient devenir à partir du Japon une expérience, et même une expérimentation, où nos certitudes antérieures se déplacent et même se volatilisent peu à peu. (Buci-Glucksmann, 2001, p.15-16)

Un exemple est la notion d'identité comme sujette au changement et non définitive. Entre quelque chose ne signifie plus ne pas être autre chose. L'identité devient relative.

Rarement direct, jamais expressif d'un dedans immédiat, il [le mode d'être japonais] ne se projette pas vers vous. Avec sa force de silence et de distance, ses plis, replis et dépis, toujours pris dans des effets de contextes et d'à-propos, il intériorise d'abord le dehors. Car, dans la langue même, le «je» se dit de manières multiples (près de trente) selon le contexte et en fonction de celui à qui l'on parle. (Buci-Glucksmann, 2001, p.54)

Cette pensée va jusqu'à l'auto-négation; penser qu'être, c'est précisément ne pas être. Et prendre conscience de cette auto-négation, c'est constater qu'on en est déjà conscient.

Alors, dire ne veut plus signifier *ceci est*, et forcément *n'est pas* autre chose. Nommer ne devient plus un acte déterminant, il devient contextuel et relatif.

Je poursuis avec ces points de la pensée traditionnelle japonaise qui m'ont paru marquants et qui, de proche ou de loin, font effet dans mon travail. Je retiens l'idée de *l'espace entre* au sens fort. Il en va de même pour l'identité et la nature des choses; *être à demi*, *être presque* ou *être à mi-chemin entre* sont des modes d'existence autonomes et complets.

Le cadrage d'une vision rapprochée qui engendre une nouvelle frontalité faite de vide et d'espacement – le Ma – [...] Si bien qu'à l'opposition entre la forme et l'informe qui a dominé l'esthétique occidentale de Hegel à Bataille, on pourrait substituer ce troisième terme japonais : le semi-formel. (Buci-Glucksmann, 2005, p.86)

Car contrairement au dualisme forme/informe avec ses retournements à la Bataille, le semi-formel est une catégorie esthétique à part entière, marquée par le goût japonais pour l'asymétrie, l'inachèvement et le passager. (Buci-Glucksmann, 2001, p.55)

Être à la fois vivant et objet, naître plusieurs fois, accumuler les corps dans une séquence d'états contradictoires qui s'accumulent et cohabitent. Être spectre, être deux à la fois. Ce sont des associations inattendues mais qui, lorsqu'elles prennent forme, font sens par ce lien qui unit – *forcément* – toutes les choses ensemble, quelles qu'elles soient. Ce n'est pas un mode d'être et de rapport au monde sur une base d'un à un. C'est un rapport tout fait de transparences et de complexités, où plusieurs modes d'apparitions entrent en contact et se confrontent à différents niveaux. Et ces modes d'existence deviennent interchangeables (*yûji* ou *temps-existence* au Japon).

Corps brisé à la naissance, corps fœtal et mort, corps fantomal, corps léger et flottant : tous ces états et pulsions de corps, qui transgressent l'ultime passage, traduisent le réel dans une anarchie violente et sublimante. [...] le moi comme une

membrane vide, un espace d'autres ego, plein de multiples hétéronymes. (Buci-Glucksmann, 2001, p.58)

Comme il est possible d'aimer et de détester à la fois, de faire l'expérience d'états contradictoires mais dont l'assemblage fait sens d'une certaine manière, parce que l'expérience possède plusieurs degrés de signification et est faite de nuances. Dans un sens, tous ces éléments sont familiers, c'est notre regard qui n'est pas familier à les voir sous certains angles, par certaines organisations ou associations.

Le héros, appelé Shite, peut être un homme. Mais aussi bien un démon, un monstre, un cerisier ou un iris [...] Cette étrange forme de théâtre (le Nô) va jusqu'à donner le rôle principal à une plante.

[...]Et si toute la Nature a une âme, il n'est pas étonnant que les montagnes, les fleuves, les plantes puissent jouer au théâtre le rôle principal.

[...]Et même s'il (le rôle principal) s'agit d'un homme, ce n'en est pas à proprement parler. Sous une apparence humaine, c'est en fait un revenant, ou bien un démon, ou bien encore un fou, pas un homme au sens strict du terme. (Umehara, 1990, p.126)

Ces différents objets de la pensée traditionnelle japonaise m'apportent beaucoup, ils aversent et piquent les perspectives que j'ai sur mon propre travail. Ils permettent d'ouvrir la porte de mon atelier et de laisser entrer d'autres façons d'expérimenter, encore. Ce sont des éléments de surprise mais surtout de confrontation. Et la confrontation empêche la révisibilité de ce que l'on connaît, de ce que notre œil ne voit plus. Je le perçois comme un effet très proche et comparable à celui provoqué par la violence, par le sang, par la peur. Mais n'est-ce pas aussi une puissance de l'œuvre d'art?

L'admonition fameuse du Rinzaïroku : «Si tu rencontres Bouddha, tue-le; si tu rencontres tes parents, tue-les; si tu rencontres ton ancêtre, tue ton ancêtre! Alors seulement tu seras délivré!» Phrases dangereuses. [...] Il s'agit toujours de superposer à la sagesse prudente et courante dont nous vivons ou sur laquelle nous végétons tous, la sagesse dangereuse mais revivifiante [...] (Yourcenar, 1980, p.39)

Dans le dessin, tout est construit de la même matière. Tout peut potentiellement entrer en collision et se fondre, se confondre, rétrécir ou s'étirer, se gonfler et reprendre forme plus tard. Ce milieu où tout est relatif, où l'on a perdu pour un instant le sens d'où commence le sol et d'où se termine le ciel. C'est davantage que de mélanger des éléments ensemble dans une mixture hétérogène. Car même si chaque chose se mélange, ces éléments demeurent stables et fidèles à eux-mêmes, à leur identité qui elle, ne bouge pas. Ici, un élément peut *devenir* l'autre, et leur nature même s'échange, passe de l'un à l'autre dans une circulation constante et fluctuante qui est le mouvement.

Seule la vie crée de telles zones où tourbillonnent les vivants, et seul l'art peut y atteindre et y pénétrer dans son entreprise de co-crédation. C'est que l'art vit lui-même de ces zones d'indétermination [...] et impose l'existence d'une telle zone où l'on ne sait plus qui est animal et qui est humain [...]. (Deleuze et Guattari, 1991, p.164)

*

*

*

Hayao Miyazaki est un exemple parfait, s'il en est un, de ces points typiques de la pensée shintoïste articulés par le médium particulier de l'animation (quoique l'on parle ici d'animation dans le contexte filmique traditionnel, soit la mise en scène de personnages dans un récit de fiction, etc.). Ses personnages dessinés incarnent des éléments comme les multiples *kamis* dans la croyance shintoïste; le personnage-navet est l'incarnation de l'entité navet. Il n'est pas un navet, il est *l'action d'être navet*. Le personnage-concupiscence, le personnage-canard, le personnage-rivière ou le personnage-puanteur. Tout est sujet à une personnification de l'entité qui prend la forme de corps-objets parfois instables ou changeants car leur attribut naturel est lui-même bouleversé par les changements des saisons et par les cycles de la vie.

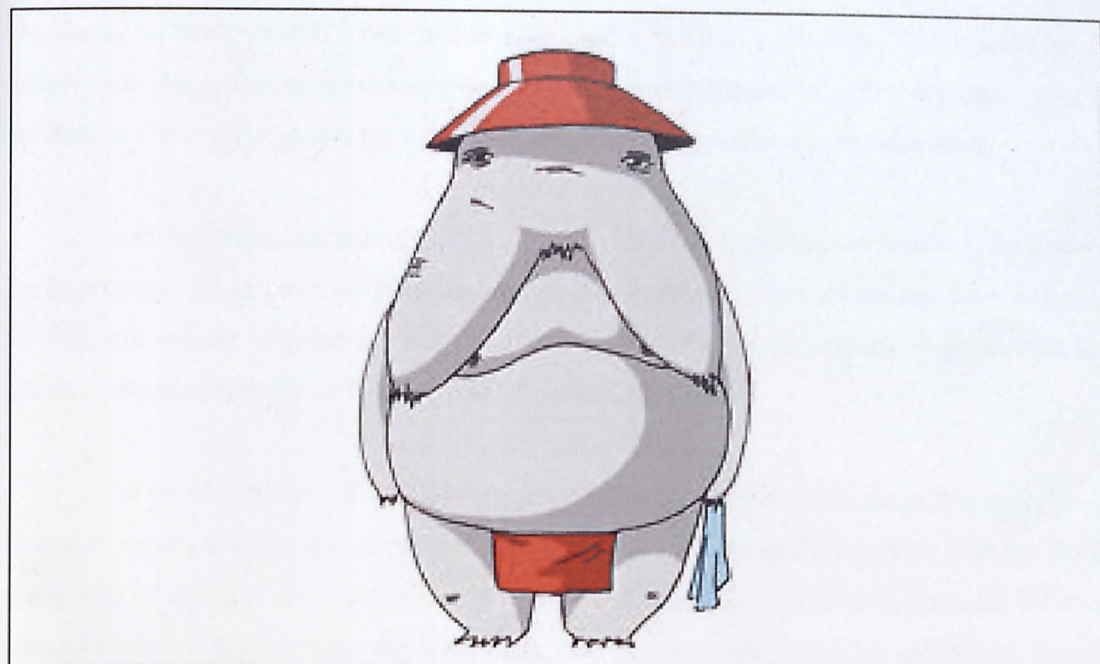


Figure 1.12 MIYAZAKI, Hayao. *Oshira-Sama*. 2001. Dessin tiré du film d'animation *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Studio Ghibli, Japon.

L'animisme – l'ombre envisagée comme « l'âme des choses » - est un anthropomorphisme de la disparition. Lorsque nous vivons, nos ombres ne cessent pas de s'échapper, de disparaître, on ne sait.

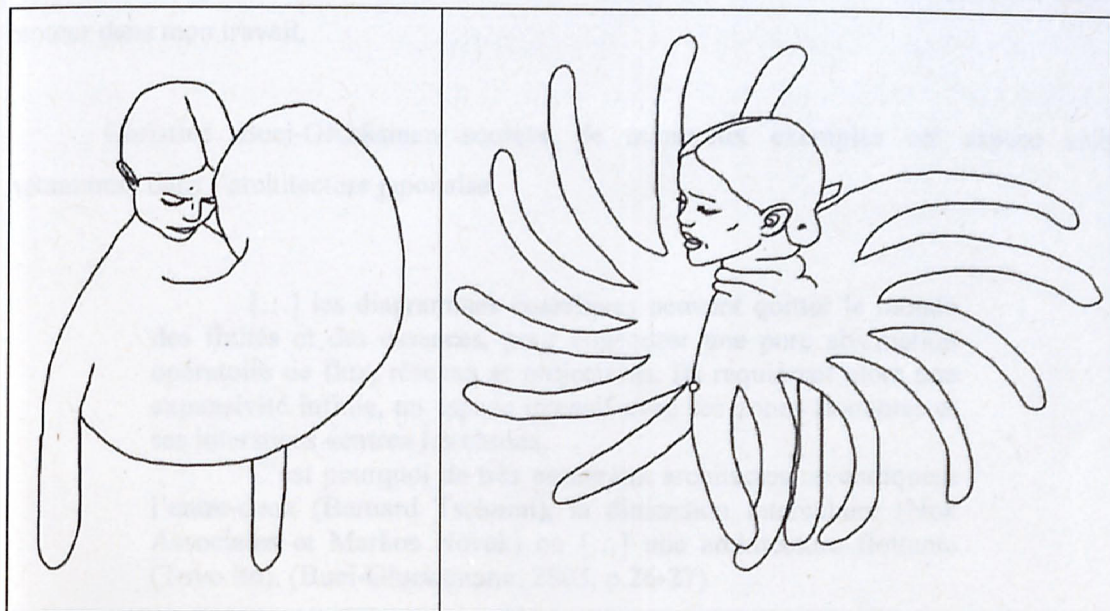
[...] L'animisme, façon théorique d'exprimer une sensation quant au pouvoir psychique des ombres – n'est donc pas seulement un anthropomorphisme de la disparition : c'est aussi un anthropomorphisme du lieu, la condition de possibilité de toute expérience empathique ou auratique face aux objets inanimés. (Didi-Huberman, 2001, p.105-109)

Le fantastique des histoires de Miyazaki fait coexister les temps; hier, aujourd'hui et demain cohabitent dans la même pièce ou dans le même corps qui vieillit ou rajeunit à volonté, sans affecter la progression chronologique du récit. Les personnages détiennent une identité qui est sujette au *glissement*. Quelqu'un *devient* quelqu'un d'autre et change la donne, modifie stratégiquement l'histoire. Deux personnages co-habitent dans le même être, ou encore deux êtres distincts sont en fait les facettes de l'identité d'un seul. On «visite» un personnage dans un plongeon littéral dans son esprit, dans la zone qui délimite son identité et qui se révèle poreuse et détient son propre «espace» à explorer. Je reviens à mon travail qui,

visuellement, ne ressemble à peu près en rien à celui de Hayao Miyazaki. Outre peut-être cet intérêt pour les glissements des corps dans des enveloppes qui n'enferment pas : elles se déplient et s'ouvrent constamment, laissant la voie ouverte à d'autres envahisseurs.

Je m'intéresse à ce mouvement qui contamine et traverse tout le dessin. Il est traversé par la propagation de ce mouvement qui passe, qui souffle les objets et les fait devenir poreux les uns aux autres. Comme si des brèches s'ouvraient dans la matière et permettait leur fusion homogène comme on le fait en mélangeant des liquides.

Cet envahissement, il se fait notamment grâce à un espace libre dans le corps, dans la forme. C'est un souffle qui ouvre le corps à la réception de quelque chose d'autre. Avant même que ce quelque chose d'autre ne prenne place, avant qu'il pousse comme les branches d'un arbre ou tournoie comme des tentacules, il se trouve un moment plus abstrait où le corps est inachevé. Il hésite à savoir quelle direction prendre. Non seulement il n'est plus qu'un pont entre les mains et la tête, il devient une masse ouverte, disponible à l'influence, comme une énergie qui attend d'être canalisée. La figuration de ses changements de forme est partielle dans une animation comme *Signes*. Cette figuration temporaire serait la canalisation passagère de cette énergie latente du corps. Christine Buci-Glucksmann parle aussi de la forme comme une canalisation temporaire du mouvement, soit une canalisation qui est à refaire sans cesse. « Tout est devenir et flux, et la forme ne fait jamais que fixer les énergies. » (Buci-Glucksmann, 2005, p. 138)



Figures 1.13 et 1.14 *Signes Nos 374 et 390*. 2008. Dessins numériques tirés de l'animation *Signes*, 2008.

C'est davantage ce moment d'hésitation qui me préoccupe, ce moment de réception où le corps reste disponible et béant. Cette forme ouverte est plus angoissante qu'une forme figurative (ou partiellement figurative) car elle est plus intuitive, imprévisible et complexe. C'est une forme «rassurante» mais ambiguë à la fois, tendue, presque déchirée dans cet *entre-deux* formes qu'elle n'arrive pas à choisir, qu'elle se dispute intérieurement.

Car le Ma est à la fois intervalle, vide et espacement, «entre» au sens fort. Il sépare, relie et installe une respiration, une fluctuation et une incomplétude. (Buci-Glucksmann, 2001, p.36)

Ce moment précis ne dure que quelques secondes, parfois moins d'une seule. Cela peut constituer toutefois des centaines de dessins dont la production s'échelonne sur plusieurs jours. Je réfléchis durant ces jours, je tente de choisir la destination prochaine de ces dessins. Je peux en dessiner plusieurs avant de savoir, avant de choisir cette nouvelle forme à venir. Si mon travail entier est fasciné par le *Ma*, s'il concentre ses énergies sur cet *entre-deux* qui est fort, qui agit et qui s'affirme, alors ce moment, ces dessins ambivalents entre deux formes sont littéralement l'incarnation de cet *espace entre* qui agit. Je réfléchis actuellement à cet

instant, à son importance. Je réfléchis à la possibilité d'étirer ce moment qui, je crois, est un moteur dans mon travail.

Christine Buci-Glucksmann soulève de nombreux exemples cet espace actif, notamment dans l'architecture japonaise.

[...] les diagrammes cosmiques peuvent quitter le monde des fixités et des essences, pour engendrer une pure abstraction opératoire de flux, réseaux et projections. Ils requièrent alors une expansivité infinie, un espace intensif avec ses zones flottantes et ses interstices «entre» les choses.

C'est pourquoi de très nombreux architectes revendiquent l'entre-deux (Bernard Tschumi), la dimension intercalaire (Nox Associates et Markos Novak) ou [...] une architecture flottante (Toyo Ito). (Buci-Glucksmann, 2005, p.26-27)

Je réalise présentement une autre animation où le dessin évacue de plus en plus les formes figuratives (ou partiellement figuratives) des transformations du corps. Outre les points d'ancrage issus des images vidéo initiales, le dessin y joue davantage un rôle d'effacement du sens, d'effacement des directions et des échelles, rendant ces parties figuratives de l'image errantes, submergées par des formes plus grandes. Puisque des corps transformés en formes reconnaissables sont plus rassurants car ils permettent le passage clair d'un point à un autre, cette autre approche tente d'avorter ces points de départ et d'arrivée pour ne plus conserver que le passage ouvert. Comme un pont constant entre rien et rien. Ou plutôt rien d'identifiable comme un point précis, comme un stade qui aurait été atteint et qui serait la destination dont le passage se retrouve tributaire.

Ce passage se fait toujours mais il ne dépend plus de ces points de destination ou d'arrivée pour exister. Il s'étire entre des formes inachevées et des masses ouvertes, entre des bulbes mous et des flaques épaisses. C'est un passage fait de nuances, dont les formes transformées du corps ressemblent à leurs différents degrés de progression dans cette même transformation. Cela crée une sorte de confusion entre les formes transformées et celles inachevées, en voie de devenir autre. Peut-on affirmer que ces formes transformées, en tant

que stade achevé et point tournant aiguillant la prochaine transformation, n'existent plus? Leur passage est constant et leur aspect perpétue leur état d'inachèvement sans jamais aboutir à une forme définitive ou déterminante. Ou alors leur forme ouverte fait office de substitut de ce point de destination de leurs transformations.

*

*

*

Le corps y est fluide et les êtres, tels des algues, sont flexibles et flottants. La métaphore de la fluidité aquatique – le fameux nagare japonais, qui fait même l'objet d'une danse kabuki – est ici le modèle cosmique du temps. [...] Car le monde de l'eau et des flux numériques et informationnels est ambigu.

[...] En fait, un tel «corps fluide» traduit les transformations du corps à l'époque des médias et des nouvelles technologies [...] On vit aujourd'hui une disparition des frontières, qui touche les pays comme les identités, et engendre une anesthésique. [...] Les frontières du corps humains se dissolvent dans un «blurring body» plus nomadique et plus numérique. [...] Car le corps du modernisme électronique «flotte» et appelle un «espace non-localisé» [...] (Buci-Glucksmann, 2001, p.184)

Je relis ces lignes de Christine Buci-Glucksmann qui me rappellent l'œuvre *Corpus Callosum* (92 min. 2002) de Michael Snow. Une scène techniquement assez complexe montre une famille dans l'espace reconstruit du salon de la maison familiale. Puis un glissement des personnages de l'un à l'autre. Un *glissement*, littéralement. Leur image se liquéfie dans un flux de couleurs psychédéliques, puis une sorte de souffle «verse» le personnage (ou celui en qui il s'est métamorphosé) dans un récipient, comme un corps-contenant qui le reçoit avant que ses propres frontières ne resurgissent et se reforment.

The corpus callosum is a central region of tissue in the human brain which passes «messages» between the two hemispheres. Corpus Callosum, the film (or tape, or projected light work), is constructed of, de-picts, creates, examines, presents, consists of, and is, «betweens». Between beginning and ending, between «natural» and «artificial», between fiction and fact, between hearing and seeing, between 1956 and 2002. It's a tragi-comedy of the cinematic variables. Corpus Callosum juxtaposes or counterpoints a realism of normal

metamorphosis (two extreme examples: pregnancy, explosions) in believable, «real» interior spaces with «impossible» shape changes (some made possible with digital animation). (Snow, 2002)

Michael Snow suggère de «construire cet espace réel et intérieur par le biais de formes physiques changeantes et impossibles (rendues possibles par l'animation numérique)». Il y a là une contradiction qui m'intéresse dans cet emboîtement forcé. Comme une volonté de faire tenir physiquement, par des moyens cohérents et concrets ce qui ne se plie pas à aux lois du matériel. Si Miyazaki vient à faire tenir le même être scindé en deux corps physiques distincts, si les humeurs des personnages prennent physiquement forme dans des objets ou dans d'autres corps, Miyazaki fait l'exercice contradictoire de choisir les esthétiques concrètes de ces corps impossibles. Il aboutit à un personnage-concupiscence qui est noir et grand, qui porte un masque content, qui a une voix d'homme et qui mange continuellement.



Figure 1.15 MIYAZAKI, Hayao. *Kaonashi*. 2001, Dessin tiré du film d'animation *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. Studio Ghibli, Japon.

Quelque chose qui « se trouve bel et bien toujours entre l'être et le non- être ». [...]

Devant son modèle, Giacometti avait l'impression que « la tête devenait comme un nuage vague et illimité ». [...]Devant soi-même, il écrivait « je ne sais plus qui je suis, où je suis, je ne me vois plus, je pense que mon visage doit apparaître comme une vague masse blancheâtre, faible, qui tient tout juste ensemble portée par des chiffons informes qui tombent par terre. Apparition incertaine. (Giacometti, 1963, p.218)

Mes dessins sont simples, autant dans leur objet que par leur traitement. Je peux cependant y retrouver cette envie de représenter par l'image ce qui n'en a pas concrètement. Je me retrouve aussi devant cette matière contradictoire qui est contre-matière, ou qui est à la fois matière et anti-matière. C'est un entre-deux difficile à cerner. Une complexité apparaît dans ces formes qui ne s'appliquent simplement pas à la forme fermée.

Car l'architecture doit devenir fluide et transformable, et rechercher des modèles équivalents à cette culture des médias et de l'électronique [...] Il s'agit de convertir une fonction invisible nouvelle dans le visible. (Buci-Glucksmann, 2001, p.184)

Kazuya Tsurumaki, réalisateur de la série animée japonaise FLCL (2001), raconte par son animation étourdissante, voire explosive, l'histoire d'un jeune garçon, Naota. L'atmosphère de certaines scènes se canalise par une sorte de *chosification* de ses émotions fortes qui court-circuite la cohérence et la logique du récit (s'il y en a une) pour laisser place à un autre espace. Cet espace, Tsurumaki s'en sert pour injecter ces «humeurs-objets» sans que ceux-ci n'aient de fonction stratégique dans l'histoire car leur apport est symbolique ou référentiel. Naota voit quelque chose à la télévision et l'objet se propulse hors de l'appareil, débarque dans le salon familial, traverse la maison en détruisant tout sur son passage et s'enfuit dans la rue. L'atmosphère d'une scène d'action provoque des saignements de nez chez tous les personnages en même temps, comme si la tension ambiante prenait forme et contaminait physiquement l'espace. Ces dessins sont parfois violents et complexes, non pas dans leurs sujets mais par leur Image. C'est cet aspect que je retiens d'eux et qui les fait entrer dans mon travail.

Aux forces cosmiques ou cosmogénétiques correspondent des devenirs-animaux, végétaux, moléculaires : jusqu'à ce que le corps s'évanouisse dans l'aplat ou rentre dans le mur, ou inversement que l'aplat ne se torde et tournoie dans la zone d'indiscernabilité du corps. Bref, l'être de sensation n'est pas la chair mais le composé des forces non humaines du cosmos, des devenirs non humains de l'homme, et de la maison ambiguë qui les échange et les ajuste, les fait tournoyer comme des vents. (Deleuze et Guattari, 1991, p.173)

L'exercice proposé par Michael Snow, celui-là même rendu possible par l'animation numérique, rejoint sous un autre angle la même contradiction présente dans l'image vidéo composée par les effets de superposition ou d'incrustation. Comme si l'on tentait de rendre une texture à ce qui, par nature, est *contre-matériel*, ces effets tentent de recréer un espace cohérent à ce qui, d'avance, le désavoue. La juxtaposition d'images hétérogènes, qui justement confrontent leurs réalités, travaille donc *contre* cette cohérence construite, surtout lorsque ces images entretiennent chacune leurs évolutions distinctes dans l'espace et dans le temps.

Film montage introduced a new paradigm – creating an effect of presence in a virtual world by joining different images over time. Temporal montage became the dominant paradigm for the visual simulation of non-existing spaces.

[...] the problem is no longer how to create convincing individual images but how to blend them together. Consequently, what is important now is what happens on the edges where different images are joined, the borders where different realities come together. (Manovich, 2005, p.66-67)

Les corps des enfants dans les images vidéo reprises par mes dessins traversent l'image. On sent leur présence derrière, en filigrane à travers le dessin et son mouvement. Ce qui confère, tel que le précise Françoise Parfait au sujet du médium vidéo, une *épaisseur* de l'image plus qu'une profondeur. Elle parle de couches, de l'assemblage d'images vidéo par superposition comme on imagine un millefeuille.

[...] cette image feuilletée, cette image qui en cache une autre, très près d'elle, juste derrière, admet une certaine épaisseur, infra mince mais non négligeable, celle de l'image électronique. [...] l'état de la surface se pose comme un état transitoire entre le dos et la face d'une image qui ne simule plus la profondeur d'un monde réel, mais qui impose à la perception et à la compréhension les caractéristiques du médium. (Parfait, 2001, p.105)

Là où les images vidéo se confondent par leur trame, *se soudent par capillarité*, le dessin par-dessus mes images gomme leurs fibres. Je ne parlerais pas de couches distinctes qui se chevauchent et qui se soudent. Je vois davantage un gommage, comme si les fibres des images entre elles se fondaient pour n'en faire qu'une seule, pas moins hybride au contraire. Cela réitère cette contradiction de l'image composite telle que décrite par Lev Manovich. Une contradiction qui se produit aux frontières précises, même si embrouillées ou fondues par un quelconque effet, des points de rencontre de ces images entre elles. Leur intimité est plus que difficile à absorber; elle est contradictoire.

La surimpression joue sur la transparence [...] en donnant l'impression qu'il n'y a jamais de coupure entre l'un ou l'autre niveau de ce feuilletage.

[...] La surimpression peut se combiner avec des incrustations et cela donne des images composites encore plus complexes [...] L'image mixée présente sur le même plan des éléments – fragments dans le cas de l'incrustation ou fantômes dans celui de la superposition – hétérogènes qui prennent corps et (ou) prennent sens. (Parfait, 2001, p.115)

Les frontières sur lesquelles se rencontrent les diverses images vidéographiques mixées par juxtaposition ou incrustation opèrent une contradiction. Là où les effets de superposition d'images vidéo tentent de résorber ces frontières afin de forcer la construction d'une cohérence entre ces images, l'entreprise qui revient au dessin dans mon travail les étire. Il les fait émerger et les recrée, les amplifie et joue avec elles. Le dessin opère des ponts entre ces images qui se chevauchent juste derrière lui. Or ces ponts ne sont plus des pixels incongrus, dispersés dans l'image comme cela peut être le cas avec l'usage d'effets vidéo. Ces pixels trahissent ce type d'effet où deux réalités sont forcées à se côtoyer et à se fondre.

Pour moi, les ponts sont ce qui fait naître le dessin. Ils deviennent une part importante, créatrice de l'image. Au lieu de se résorber entre les fragments des images mixées, ces frontières contradictoires tendent à prendre toute la place.

* * *

Je ne pense pas vraiment mes dessins en relation les uns avec les autres, leurs réunions et leurs interactions apparaissent parfois à la toute fin du travail, parfois pas du tout. Pourtant, le trait, les transformations des images vidéo et leurs formes offrent des correspondances qui semblent assez compatibles, même complémentaires. Toutefois, leur réunion dans le même cadre demeure improbable. Soit l'espace devient carrément triché ou artificiel, soit les mouvements semblent, lorsque couplés dans un même dessin, incongrus et irréguliers. Ces assemblages donnent des résultats visiblement «arrangés», presque forcés. Penser et construire les dessins simultanément avec l'évolution des différentes sources vidéos initiales et déjà mixées est nécessaire pour ce type de travail. C'est une réunion qui doit se faire en même temps que le dessin, et non dans un second temps ou dans l'après, par un autre dessin qui unirait des dessins déjà construits. Ce n'est pas simplement une question de confort; c'est parce que cela paraît. C'est là je crois que se traduit la différence entre un assemblage «forcé» et un assemblage qui soit plus fluide avec les formes qui le composent, plus naturel aussi. Une autre raison de penser cet assemblage plus «heureux» lorsqu'il prend forme au moment où les dessins eux-mêmes se construisent est que ces dessins se suivent la plupart du temps sans trop réfléchir. L'un amène à l'autre et progresse vers un «se mouvoir vers» sans agenda caché. Leurs formes s'influencent donc durant leur création en se répondant, en dialoguant les uns avec les autres. L'interaction des points d'attache de plusieurs sources vidéo réunies joue de son effet *en même temps* que les dessins se forment entre ces points d'attache, s'appuient sur eux, s'influencent par eux.

* * *

Je pense à ajouter de la couleur. Je pense au dessin. Au médium du dessin parce que celui que je travaille tous les jours demeure sur l'écran, il est numérique et fait de pixels. J'ai

l'habitude de penser mon médium comme s'il naissait dans l'écran vidéo. C'est de cette perspective que je le réfléchis, que je le construis. Mais je tente d'ouvrir cet espace. De laisser davantage de place au dessin et à ses propres apports. Il s'agit de réintroduire le médium du dessin dans un travail qui s'initie depuis la vidéo et qui retourne en fin de parcours au support vidéo. Je pense qu'il peut y avoir une plus grande place pour le dessin, plus grande que celle d'un transit entre la vidéo et la vidéo. Je pense alors au médium du dessin, au papier, à la texture, au grain et à la transparence. Je ne parle pas d'animation *graphique* comme on pourrait l'imaginer pour une animation qui *soit* dessin, papier, traits appliqués, etc. Je tente plutôt à l'utilisation du dessin et de ses outils comme voie de sortie vers d'autres expérimentations, d'autres façons de penser mes images.

La couleur implique le souci esthétique de la composition. C'est une couleur qui est appliquée; sa texture et sa construction, la réflexion et la stratégie qu'elle implique la dissocient encore un peu plus du médium vidéo. J'ai travaillé avec la vidéo avant de dessiner mes images. La vidéo appelle aussi à la composition mais avec ses propres textures, par ses propres moyens et avec sa matérialité particulière. Certains matériaux du dessin cohabitent mal avec l'espace de l'écran, ou encore avec la vibration du dessin animé dans le temps. Par exemple, des couleurs en transparence, lorsqu'elles vibrent hors des figures et des lignes du dessin qui apparaît en superposition, s'intègrent mal dans l'animation. Utiliser les acquis très texturés et physiques du dessin dans un environnement virtuel et fait de pixels suggère la simulation. Quoiqu'il en soit, je poursuis mes essais avec la couleur, avec des barbots, des éraflures qui parasitent et réintègrent le dessin, qui créent des interférences. Cela reste pour l'instant un laboratoire.

*

*

*

Mon atelier est aussi l'endroit où je vis, où je dors. Je travaille à côté de mon lit, de mes vêtements et mes livres rangés sur les étagères. Mais aussi je dors à côté de mon poste de travail, je retrouve mes dossiers de résidences d'artistes mêlés à mes factures et mon courrier, mes dossiers visuels sur support DVD traversent ma collection de disques. Parfois, cela me distrait; la maison et toute la vie quotidienne qui s'injectent dans mon travail. Mais je

constate que c'est souvent l'inverse qui se produit. C'est le bureau qui traîne à la maison, qui y prend sa place. Mes dessins s'accrochent jusque sur les murs de la salle de bain. Je les vois (encore) lorsque je suis sous la douche.

Cela peut expliquer que mes images deviennent plus confortables. Les formes dessinées se veulent plus rassurantes, avec de gentils personnages qui sourient, qui sont contents, qui prennent des couleurs. Ça rend la cohabitation plus harmonieuse. Il y a aussi des objets plus nerveux, étranges ou inquiets. Mais ils prennent moins de place. Ils se résorbent, du moins pour l'instant.

Cette cohabitation harmonieuse, je la souligne car elle est devenue un moteur important dans ma production. Elle motive plusieurs décisions qui sont prises dans l'atelier. Je réfléchis à l'œuvre mais je recherche aussi une zone de confort. J'ai envie de bien vivre les prochaines semaines ou mois que j'aurai à passer avec le travail en production. J'ai envie que ce travail soit facile à vivre, confortable. Et cette approche influence mes images. Elle l'oriente vers des choix et des formes qui s'en trouvent ressenties.

De là vient l'idée d'étirer cette zone de confort jusqu'au «problème» de la présentation du travail. Je dis «problème» car s'il en est un, c'est bien celui-là. La présentation est pour moi un terrain glissant. Jusqu'ici, je n'ai pas souvent exposé mon travail dans l'espace d'exposition. Concentrée sur ce qui se passe dans l'image numérique, je n'ai pas particulièrement arrêté mon attention sur cet ailleurs concret, sur le mode de présentation dans l'espace d'exposition. J'ai cette fausse impression d'un objet qui vient dans l'après, dans le support d'un travail terminé. Comme si la présentation du travail vient à un moment où, l'œuvre étant achevée, mon travail est aussi terminé. C'est une fausse impression. Je me rends compte que la présentation est une prolongation du travail d'atelier dans l'espace d'exposition car c'est une partie du travail qui reste à faire même lorsque l'œuvre est complétée. C'est une partie du travail qui n'appartient plus au *quoi* de l'œuvre mais au *comment*. C'est la manière dont sera vécu le contact physique de l'œuvre et du spectateur. C'est sa porte d'entrée. Ce n'est pas, comme je l'ai perçu, un support strictement technique de l'œuvre; *c'est l'œuvre*.

De cette perspective, je vis mieux avec cette question de la présentation. Je l'apprivoise en quelque sorte en la considérant non pas externe mais interne à l'œuvre. Je peux conséquemment me procurer une liberté, un plaisir à travailler sur la présentation du travail de la même façon que je retrouve ma liberté et mon plaisir à penser mes œuvres dans l'atelier. Mon travail à cet instant n'est donc plus sur l'écran mais il s'applique à d'autres dispositifs et matériaux qui sont soumis aux mêmes idées qui meublent mes images, mais par d'autres moyens.

Il y a quelques semaines, j'ai effectué des tests de projection de mes animations dans l'espace d'exposition. Il s'agit de voir le travail concrètement et spatialement. Trois projections juxtaposées à travers une vitrine donnant sur la rue. Une projection plein mur à l'intérieur de l'espace, puis trois petits écrans portatifs. Une animation dans l'espace blanc de chaque dispositif.



Figure 1.16 Photographies lors de tests de projections, Octobre 2008, CDEx, UQÀM.

Ce n'est pas n'importe quel dessin qui paraît bien sur un écran de quatre pouces de largeur, ou alors sur une projection de sept pieds de hauteur. Il y a des choix à faire. Mais ces deux types de dispositifs, ensemble, fonctionnent bien. Ils se répondent et s'échangent deux manières de vivre le travail dans l'espace. L'un est plus discret et présente un format d'un à un avec le spectateur alors que l'autre est plus ouvert dans l'espace, plus grand et immersif comme un grand puits de lumière blanche qui s'ouvre et illumine la pièce sombre. La juxtaposition des projections est toutefois problématique. Chaque projecteur possède un blanc et une intensité de lumière différente. Cette nuance est un élément distrayant dans la lecture des œuvres lorsqu'elles sont juxtaposées dans l'espace. Aussi le contact des plages blanches des projections entre elles suggère la réunion des images dans un seul cadre. Or ce n'est pas une préoccupation que j'entretiens dans l'atelier lorsque je réfléchis à la présentation de mes animations. Elles sont présentées ensemble mais elles sont distinctes. L'une ne prolonge pas l'autre. Quoiqu'elles cohabitent dans l'espace d'exposition, elles ne sont pas liées au point de cohabiter dans leur propre image.

C'est en faisant des tests que je peux mieux cerner les réelles options de présentation du travail. C'est en testant des dispositifs qui dissimulent mes écrans que je peux savoir, et surtout comprendre pourquoi cacher l'écran est une stratégie inadéquate. J'ai l'impression de me retrouver devant une clôture, une barrière qui bloque l'accès à l'œuvre. Cela devient distrayant. Car aussi bien l'appareil peut-il être caché, l'écran sera toujours visible pour montrer l'image. Et lorsque nous regardons une image, nous savons. Nous comprenons que cette image reçoit un signal et que l'appareil est derrière ce qui – peu importe quoi – tente de nous faire oublier sa présence. Pourquoi cacher quelque chose que nous voulons montrer de toute façon? Voilà pourquoi l'idée d'alléger le dispositif est pour moi une option intéressante. L'écran reste, car nous voulons voir l'écran, nous en avons besoin. Mais l'appareil de lecture peut s'éloigner du spectateur. Il peut se retrouver en coulisse, derrière le mur, sous le socle. Je préfère donc un dispositif qui montre un écran simplement, sans camouflage ou boîtier, mais qui s'applique à minimiser l'appareillage dans ce qui accompagne cet écran. Je prévois orienter mes prochains tests en ce sens.

La variation des supports de présentation apporte une dynamique intéressante. Cela tient à une porte ouverte dans la manière dont le travail est transmis au spectateur. Ce n'est pas figé, c'est variable, et même adaptable selon le type de dessin qui se prête plus ou moins aux projections ou aux écrans. Cela permet de circuler entre ces propositions, de mesurer le travail par différentes portes d'entrée dans celui-ci.

Je pense à exposer certains dessins. Je considère cette option pour la même raison; c'est une autre voie d'accès au travail. Un accès aux dessins un par un que j'ai constamment dans l'atelier et que j'apprécie. Mais je suis pour l'instant la seule à avoir cet accès. J'ai certains dessins favoris, peut-être trois ou quatre que je retiens dans une animation qui en contient six cent. Ces dessins sont choisis non pas parce qu'ils sont des points tournants dans le mouvement de l'animation (ce qu'on appelle des *keyframes* ou images-clés), mais bien parce que je les aime plus que les autres. Parce qu'ils sont autonomes, parce qu'ils sont capables d'exister en dehors de la séquence, hors du mouvement. Parce que, sans leur exposition, leur accès dans l'animation se résume à quelques centièmes de secondes, donc un accès assez difficile.

Mon travail se fait à l'écran parce qu'il compose avec la vidéo. Mais j'effectue le geste du dessin, même si le papier en est soustrait. Donc mon travail concerne aussi le dessin. Je ne crois pas à la reprise de ce geste par l'imprimante lorsque se produit le contact avec le papier. Je préfère opérer moi-même ce contact puisque le geste du dessin me revient. Je revois mes motivations de vouloir ces dessins sur papier : une nouvelle voie d'accès ou un autre mode d'entrée dans le travail, puis re-dialogue avec le dessin par le support de l'oeuvre. Alors que dans la projection et dans l'écran, le trajet de l'oeuvre s'amorce depuis la vidéo (qui transite par le dessin) et qui revient éventuellement au support vidéo.

Je considère donc deux avenues possibles du traitement de l'image dans mon travail. Une amorce depuis la vidéo, le transit par le dessin, puis deux voies ouvertes; soit la projection/diffusion sur écran pour retourner au médium vidéo, soit la reprise du geste pour retourner au support propre du dessin, le papier. Ces deux réconciliations à l'issue du travail s'opèrent donc par le moyen du support : l'une avec la vidéo (écran et projection) et l'autre

avec le dessin (geste et papier). Ces dessins qui peuvent être autonomes, qui peuvent sortir de leur séquence, ils sont là, ils sont déjà faits. J'entreprends donc leur sélection, puis je tente d'évaluer leur présentation comme telle. Sur papier et accrochés aux murs de l'espace d'exposition, ils peuvent offrir un prolongement, une sorte d'excroissance du travail d'animation, mais avec d'autres moyens.

*

*

*

J'ai cette impression d'avoir passé tout ce temps avec la vidéo, d'avoir travaillé avec ce médium dans une confrontation constante. Comme si je reprenais chaque fois le médium vidéo simplement pour m'en éloigner un peu plus. Mes travaux antérieurs, strictement vidéographiques, montrent d'une manière très chronologique, presque prévisible, une déconstruction toujours croissante des structures de ce médium. Chaque pièce est une nouvelle occasion de compliquer ce trajet qui passe du tournage, au montage, puis à l'image qui se déroule dans le temps, avec le son, sur l'écran ou par projection. Je me suis attelée à compliquer ce trajet : rajouter des étapes, en inverser d'autres, supprimer des fragments des images ou de leur temporalité, diviser le tournage spatialement ou temporellement, etc.

Jusqu'au point où je ne puis dire que mon travail aujourd'hui, soit mes animations, appartienne vraiment à la vidéo. J'utilise la vidéo de façon opportuniste. Je prends ses images, je les découpe, je les retourne sur elles-mêmes, je les copie et les redessine, puis je les jette. C'est difficile d'évaluer combien il reste de ces images dans l'œuvre. Est-ce encore Anna Paquin qui joue, qui sourie, qui court dans l'image alors qu'elle vient de loin derrière elle? Elle ne semble plus appartenir au dessin qui recrée ses cheveux, ses bras, certaines expressions de son visage, sans que ce ne soit elle vraiment. Elle-même aurait du mal à se reconnaître sous ces lignes.

À ce point, je ne peux vraiment dire que ce que je fais soit de la vidéo. J'ai l'impression que c'est loin de la vidéo. Mon travail, depuis le matériel d'images vidéo qu'il choisit, n'emploie son énergie et son temps qu'à travailler *contre* ces images. À rentrer au travers d'elles, à les dissoudre, à les démembrer et les tordre. Et il ne cesse de s'éloigner

d'elles à mesure qu'il progresse. Ceril Wyth Evans, artiste britannique, propose à travers ses œuvres que «la seule voie de sortie est celle qui passe au travers. ». Peut-être que je n'aime pas la vidéo. Peut-être que j'aime travailler contre elle.

*

*

*

J'aime incorporer des éléments évoquant la sexualité dans mes images. Le contact corporel du sexuel est violent. Il est physique et texturé. Il est douleur et satisfaction à la fois, il est agressif et intime. Il est intuitif et essentiel, complexe, complet. Il est animal. Il m'inspire beaucoup et ses formes opèrent une fascination.

J'aime sa relation ambivalente avec l'enfance. L'enfant a un contact détourné avec la sexualité, il est fasciné mais il a un peu peur. Il est attiré mais il ne la comprend pas. Il y a une sorte d'interdit pour l'enfant d'accéder à la sexualité quoique celle-ci fasse déjà pleinement partie de lui. Elle revient sans cesse à la surface. L'association de l'enfant et de la sexualité est délicate. Elle peut effrayer parce qu'elle apparaît violente et malsaine. Mais je crois que cette association est naturelle, même inévitable, comme omniprésente en quelque sorte. Cela se voit dans les jouets, dans les objets des enfants qui sont souvent très sexuels, dans leurs formes et dans leur appel aux sens tactiles. Mais il est difficile de concevoir la nature de la sexualité telle que vécue par l'enfant. Il est difficile d'en cerner les contours. Mes images ne travaillent pas avec la sexualité des enfants, elles sont davantage inspirées par une sexualité très consommée, donc très adulte, mais qui initie des liens avec les images de l'enfance.

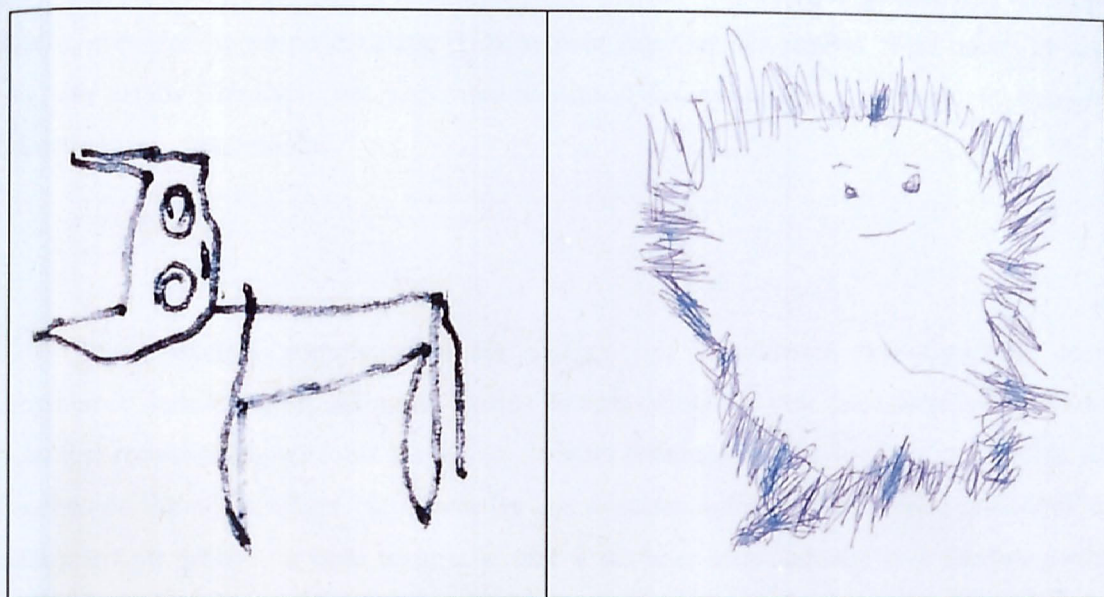


Figure 1.17 *Chat*. Dessin d'un enfant de quatre ans. Crayon sur papier.

Figure 1.18 *Femme*. Dessin d'un enfant de trois ans. Crayon sur papier.

Ce sont donc deux univers qui deviennent poreux et qui se traversent. Cela opère certainement une tension dans mes dessins. Je ne parle pas de pédophilie car cela ramènerait à une causalité; les formes enfantines comme initiatrices du désir sexuel ou d'envies sexuelles. Il ne s'agit pas de cela. Mes dessins tentent davantage un échange entre ses deux sphères à travers des points communs qu'elles entretiennent, qu'elles s'échangent et partagent. Je suis intéressée par leur complexité, leur ambiguïté réciproque qui ne peut que fasciner lorsqu'elles s'unissent et se lient par ces axes. Cette union fait sens d'une manière ou d'une autre. Non pas un sens logique ou fonctionnel mais un sens par leur nature qui est très proche l'une de l'autre. Ensemble, elles se parlent et se complètent.

Il y a aussi une sorte de violence dans les dessins d'enfants. Une violence qui ramène l'impulsion au premier plan. L'impulsion et le contact très physique, très premier et corporel que l'enfant a avec le monde autour de lui. Il a ce contact avec beaucoup de choses dont il ne possède pas ou alors très partiellement la compréhension. Non seulement il ne saisit pas rationnellement mais aussi il ne comprend pas pleinement la cohérence dans l'espace, dans le temps, dans la matière des objets qu'il dessine. Dans leurs dessins, entre l'âge de trois à cinq

ans, cette période qu'on appelle le stade du têtard. Leurs personnages ne sont faits que d'un cercle, avec des lignes pendouillant dessous pour signifier des jambes. Vers quatre et cinq ans, des détails s'ajoutent; des yeux, une bouche. Alors ces formes sont vraiment étranges, monstrueuses, intéressantes.

*

*

*

Sans exclure complètement les visages qui introduisent une figuration assez instantanée dans le dessin, les autres parties du corps monopolisent davantage mon attention pour une reconnaissance moins immédiate de leurs formes dessinée. Un bras, une jambe, des courbes du dos s'emboîtent facilement les uns avec les autres. Leur matière organique est naturellement proche de cette texture de pâte à modeler avec laquelle mes dessins jouent. Leur organisation ensemble aboutit à ce qui ressemble à un *noeud* d'organes. Un corps tout fait de plis et de replis sur lui-même, ce qu'on pourrait imaginer comme un *pretzel* humain.

Qu'il s'agisse de nœuds plus ou moins ouverts, répétés et variés, de spirales enchaînées et coupées par plans, de surfaces tourbillonnantes à courbure variable ou de décomposition virale microscopique et spectrale des surfaces, les inflexions [...] donnent naissance à cet espace flottant et icarien, créateur d'une transparence phénoménale issue des relations réflexives et des topologies aussi ambiguës que le sexe. Ce type d'abstraction [...] est toujours pris entre une énergie de construction et une énergie de dissipation car l'abstraction est l'œil du monde en ses affects réels et virtuels. (Buci-Glucksmann, 2005, p.23)

Je travaille sur une animation avec des bras, entrelacés horizontalement sous des cheveux mouillés. Je ne pourrai pas voir le résultat de leur mouvement avant quelques jours, après avoir complété une centaine de dessins. Mais leurs formes m'intéressent. Cette image est un exemple d'un dessin qui soit à rebours de son matériel vidéo. C'est une image qui travaille *contre* l'image vidéographique initiale. Elle l'utilise et la manipule, la retourne sur elle même pour aboutir à quelque chose d'autre. Elle fait plus que diverger de ce point d'origine duquel elle provient, elle le déconstruit. Et lorsque le mouvement s'ajoute à contresens de cette nouvelle image, parce que celle-ci ne l'inclut pas stratégiquement dans sa

construction, le résultat s'approche de l'étrange, devient plus complexe et moins sujet au contrôle et au prévisible.

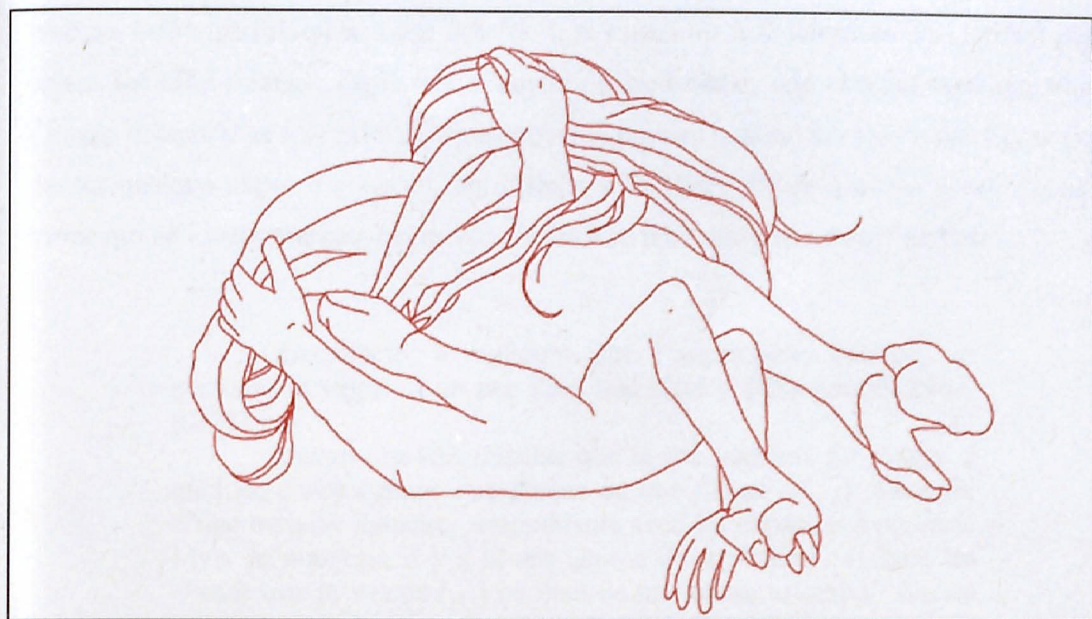


Figure 1.19 *Bol. No 1.* 2008, Dessin numérique tiré de l'animation *Bol*, 2008.

Car il y a des formes issues de l'image vidéo, puis le dessin qui les réorganise, mais le mouvement qui s'additionne est assez indépendant. Il s'ajoute fortuitement, sans savoir s'il est compatible ou non avec cette nouvelle image. Comme je ne planifie pas mes dessins en fonction du mouvement à venir selon leur progression temporelle dans l'image vidéo, ce mouvement est la plupart du temps un autre joueur. Un joueur qui vient compliquer la partie, introduire des imprévus, des tournures avec lesquelles je ne sais pas toujours comment m'en sortir. Ceci a pour effet de relancer la balle constamment dans le travail. Dans une animation comme *Signes*, les colonnes de la maison et d'autres éléments du décor dans l'image vidéographique initiale obstruent la vue de la caméra pendant plusieurs secondes alors que le plan tourne sur lui-même. Comment ce mouvement arrive-t-il dans le dessin? Comment le dessin vole-t-il en solo durant ces quelques secondes? Quoi faire avec ces mains et ces pieds qui sortent du cadre de l'image vidéo mais qui sont toujours dans celui du dessin?

*

*

*

Je me rends compte que mon travail évolue vers des formes plus abstraites. Au lieu de conserver une cohérence interne dans le temps, l'échelle et l'espace des images vidéo que je récupère, je ne conserve que des parties de corps morcelés, disparates entre quatre, cinq sources vidéo, parfois plus. Leur échelle, leur espace et leur temps ne s'accordent plus et créent cet effet étrange, déplaisant. Comme un trou béant, une contradiction qui traverse l'image et neutralise tout effet de perspective, la laissant comme un patchwork à plat. On est devant quelque chose d'artificiel, de difficile à focaliser. Et ce quelque chose donne une forme qui ne fonctionne pas, qui ne réussit pas à se faire une place dans l'espace.

Giacometti a toujours eut l'impression « d'être un personnage vague et un peu flou, mal situé ». (Giacometti. 1963, p.228)

Il avait une fois imaginé que la tête humaine fut réduite à quelque chose comme une plaque ou une flaque « [...] elle était, d'une certaine manière, ressemblante avec les choses et avec moi. Mais de nouveau, il y a là une espèce de confusion : était-ce les choses que je voyais [...] ou était-ce une chose affective? Ou un certain sentiment des formes qui est à l'intérieur et que l'on voudrait projeter à l'extérieur? Il y a là un mélange dont on ne sortira jamais, je crois. » (Giacometti, 1963, p.244)

Le corps devient un noeud d'organes qui multiplie ses membres emmêlés. C'est un noeud gordien; il ne se défait plus, pas plus qu'il n'aurait pu se faire de toute façon. L'objet du noeud sera mon prochain terrain d'exploration. Son objet est figuratif mais sa forme est abstraite. Et le noeud n'a pas de centre, ou chacune des ses parties est potentiellement le centre de plus petits noeuds dans celui, englobant, de l'ensemble. Et le noeud n'a pas de sens, ni de direction. Il s'invente et se crée de lui-même, comme s'il poussait et naissait de son propre corps. S'il évoque encore une fois pour moi la complexité des formes génitales ou organiques du corps, comme les intestins ou les tripes par exemple, Christine Buci-Glucksmann les compare à celles des fleurs, enroulées de pétales torsadés à la manière de vagues ondulantes.

[...] rubans, volutes de corps, plis et déplis sans chair, propres à [...] l'époque du virtuel. Car ces plis ne sont jamais la

projection du soi, mais une sorte de topologie paradoxale où l'intérieur est extérieur. Enroulé ou déroulé dans l'espace et le temps, l'organique se déploie en une vie abstraite, celle d'une prolifération liquide et fluide, où les formes pliées et plissées se nouent et se chevauchent sans fin. (Buci-Glucksmann, 2005, p.67)

Je crois qu'il sera un objet intéressant à explorer, à traverser.

BIBLIOGRAPHIE

Buci-Glucksmann, Christine. 2001 *L'Esthétique du temps au Japon: du zen au virtuel*. Collection Débats, Édition Galilée, Paris, 207 p.

Buci-Glucksmann, Christine. 2005. *Au-delà de la mélancolie*. Collection Écritures/Figures. Éditions Galilée, Paris, 152 p.

Craig-Martin, Michael. 2007. *On the world as it is*. Art World Magazine [en ligne], Illuminations Medias, Londres, disponible sur l'Internet : [référence du 6 janvier 2009] <http://artworldmagazine.com.au/>

Didi-Huberman, Georges. 1995. *La ressemblance informe, ou Le gai savoir visuel selon Georges Bataille*. Éditions Macula, Paris, 399 p.

Didi-Huberman, Georges. 2001. *Génie du non-lieu : air, poussière, empreinte, hantise*. Éditions de Minuit, Paris, 156 p.

Deleuze, Gilles et Félix Guattari. 1991. *Qu'est-ce que la philosophie?* Éditions de Minuit, Paris, 206 p.

Dzamma, Marcel. 2007. *Marcel Dzamma : Moving Picture*. Cité par Bismuth, Julien. 2007. *A Conversation with Marcel Dzamma*. Publié par Timothy Taylor Gallery, Londres, 79 p.

Foucault, Michel. 1971. *L'ordre du discours : Leçon inaugurale prononcée au Collège de France le 2 décembre 1970*. Gallimard, Paris, 86 p.

Giacometti, Alberto. 1963. *Carnets*. In 1990. *Écrits*. Éditions M.L. Palmer et F. Chaussende, Hermann, Paris, 610 p., Cité par Didi-Huberman, Georges. 2001. *Génie du non-lieu : air, poussière, empreinte, hantise*. Éditions de Minuit, Paris, 156 p.

Parfait, Françoise. 2001. *Vidéo : un art contemporain*. Éditions Regard, Paris, 366 p.

Kakuzo, Okakura. 1906. *Le livre du thé*. Trad. française par Gabriel Mouray. 1998, Éditions Dervy, Paris, 135 p.

Lavelle, Pierre. 1997. *La pensée japonaise*. Collection Que sais-je?, Presses universitaires de France, Paris, 127 p.

Lucken, Michael. 2001. *L'art du Japon au vingtième siècle*. Éditions Hermann, Paris, 270 p.

Manovich, Lev. 2005. *Compositing: from image streams to modular media*. Sous la direction de Chris Gehman et Steve Reinke. 2005. *The Sharpest Point: animation at the end of cinema*. Toronto, publié par Ottawa International Animation Festival and the Images Festival, Éditions YYZ Books, 288 p.

Miyazaki, Hayao. 2001. *Sen to Chihiro no Kamikakushi*. [Film d'animation], Nibariki, Tokuma Shoten, Studio Ghibli, NTV, Dentsu, Disney, Touhoku Shinsha and Mitsubishi Commercial Affairs. Koganei-shi (Japon), 124 min.

Parmiggiani, Claudio. 1995 *Stella, Sangue, Spirito*. Éditions S. Crespi, trad. française en regard M.L. Letengre, E. Bozzini et A. Serra, Parme, Nuova, Pratiche, Cité par Didi-Huberman, Georges. 2001. *Génie du non-lieu : air, poussière, empreinte, hantise*. Éditions de Minuit, Paris, 156 p.

Snow, Michael. 2002. *Commentaire sur l'œuvre «Corpus Callosum» (92 min. 2002)*, cité par Maitland McDonagh, *Fall 2002 Schedule*, publié par The American Cinematheque at the Egyptian Theater [en ligne], Los Angeles, disponible sur l'Internet : [référence du 6 janvier 2009] <http://www.lafilmforum.org/past/Fall2002/Oct13/Oct13.html>

Tsurumaki, Kazuya. 2001. *FLCL*. [série d'animation] FLCL Production Comittee, Co-production de Gainax, Production I.G. et Starchild Records, Distribution par Madman Entertainment, Synch-Point et Geneon Entertainment, publié par Kodansha, Koganai (Japon), épisodes 1-6.

Umehara, Takeshi. 1990. *La philosophie japonaise des enfers*. Collection Philosophie, Éditions Méridiens Klincksieck, Paris, 211 pages.

Wyn Evans, Cerith. 2007. cité par Griffin, Jonathan. 2007. *Le Maître des plaisirs*. Artpress. *Londres : Nouvelles sensations*. Trimestriel No 6, Août 2007, p. 92-95.

Yamanaka, Keiko. 2004. *Relire Bushidô; L'âme du Japon, par Inazô Nitobe*. Collection Stratégies & Doctrines, Éditions Economica, Paris, 158 pages.

Yourcenar, Marguerite. 1980. *Mishima ou la vision du vide*. Éditions Gallimard, Mayenne, 129 p.

DOCUMENTATION VISUELLE DE L'EXPOSITION FINALE
LISTE DESCRIPTIVE

Siamoises. Andréanne Fournier. Exposition solo du 3 Mai au 13 Juin 2009. Galerie Verticale, Laval.

Titre	Description
01 Siamoises	<i>Fille en colère avec des bras en serpentins ou enfoulardés et deux petits cœurs</i> . 2008. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 10 secondes diffusée sur écran miniature LCD.
02 Siamoises	<i>Siamoises fusionnant leur corps et temps</i> . 2008. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 12 secondes diffusée sur écran miniature LCD.
03 Siamoises	<i>Brigitta</i> . 2008. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 3 secondes diffusée sur écran miniature LCD.
04 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
05 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
06 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
07 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
08 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
09 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
10 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
11 Siamoises	Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.

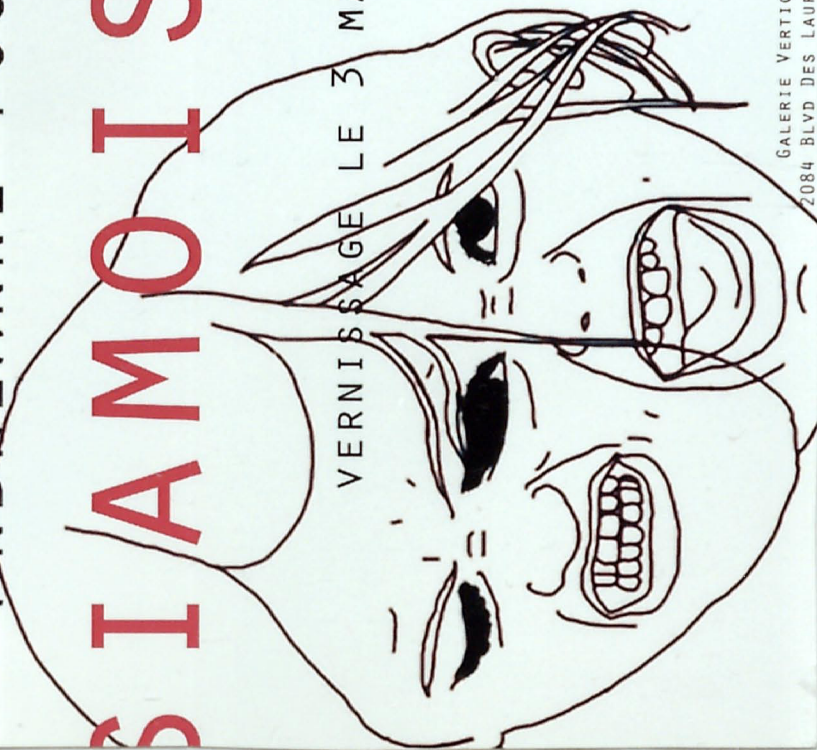
- 12Siamoises Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Détail.
- 13Siamoises Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Vue d'ensemble.
- 14Siamoises Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Vue d'ensemble.
- 15Siamoises Esquisses préparatoires aux animations numériques. Série de 15 dessins. Crayons de couleur et encre sur papier. 8,5 x 11 pouces. Vue d'ensemble.
- 16Siamoises *Siamoises*. Du 3 Mai au 13 Juin 2009. Vue d'ensemble de l'exposition. Galerie Verticale, Laval.
- 17Siamoises *Siamoises*. Du 3 Mai au 13 Juin 2009. Vue d'ensemble de l'exposition. Galerie Verticale, Laval.
- 18Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 19Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 20Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 21Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 22Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 23Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 24Siamoises *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur*. 2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.

- 25Siamois *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur.*
2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images
vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 26Siamois *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur.*
2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images
vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 27Siamois *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur.*
2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images
vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 28Siamois *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur.*
2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images
vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.
- 29Siamois *Fille volant au-dessus d'une main avec une queue de crevette et un cœur.*
2009. Animation numérique construite à partir de fragments d'images
vidéographiques. Boucle de 23 secondes diffusée par projection vidéo.

3 MAI AU 13 JUIN 2009
GALERIE VERTICALE
ANDRÉANNE FOURNIER

SIAMOISES

VERNISSAGE LE 3 MAI. 14H



GALERIE VERTICALE ART CONTEMPORAIN
2084 BLVD DES LAURENTIDES, # 200 LAVAL